麻雀刺客

まーじゃん しかく

スーパー・ハンドブック

麻雀刺客

スーパー・ハンドブック

操作マニュアル
&
麻雀刺客のすべて

Nichibutsu

もくじ

はじめに

この度は、ニチブツのMSX2、2+用ソフト………
「麻雀刺客」を、お買上げいただき誠にありがとうございました。
このソフトは、1988年にゲームセンターに登場し大ヒットした同名作品を忠実に再現したものです。
当社の業務用基板の技術を生かし、MSXの移植作品としては非常に高水準なものに仕上がっております。
それではゲームセンターそのままの感覚を、存分にお楽しみ下さい。

ご注意

- 極端な温度、湿度条件下での使用や保管、強いショックは避けて下さい。
- フロッピーディスクを磁気を帯びた物、また発生する物に近づけないで下さい。
- このソフトウェア及び本書の一部、または全部を当社に無断で複写、複製する事は法律で禁止されています。
- 製品には万全を期しておりますが、万一不良品等がございましたら当社までご連絡下さい。



ゲームを始める前に…

- ゲームの途中で「ディスク？に入れかえて、スペースキーを押してください」と言うメッセージが出ますので、指示されたディスクを入れてスペースキーを押して下さい。

- このソフトは、ディスク３枚組と、なっておりますが、ディスクドライブを２基以上、装備した本体をお持ちの方も１ドライブ(一番若い番号でドライブ)のみの対応になっていますので同様に入れ替えを行なって下さい。

- その他のゲーム中、特にディスクのアクセスランプが点灯している時には絶対にディスクを抜かないで下さい。



HOW TO PLAY

遊び方

ゲーム内容について

- 麻雀そのものの壊滅を狙う闇の組織「裏麻雀界」の送りだす刺客や戦闘員が、麻雀の勝負を仕掛けて来ます。見事全員に勝ち抜くとエンディングを見る事ができます。

- プレイヤーが勝つと相手が服を脱いで行きます。

- 刺客は３勝目、戦闘員は１勝目で勝ち抜いた事になり、プレイヤーは罰を選択する事ができます。

- プレイヤーが負けると持ち点が減り０以下になるとゲームオーバーになります。

- 引続きゲームを、継続したい場合はコンティニューも可能です。

スタート方法

- まず、本体の電源スイッチをONにして、ディスクドライブにディスク1をセットして下さい。

- リセットボタンを押し、しばらくするとタイトルデモが始まりますので、スペースキーを押して下さい。

- ネーム登録画面になりますので、このゲームの世界での、あなたの名前を入れて下さい。カーソルキーの上下左右で選択し、スペースキーで入力します。名前を入れ終わったら「終」を選んでスペースキーを押します。

- もし、名前を入れずに「終」にするとコンピューターの方で、あらかじめ用意された名前が自動的に登録されます。

- その後、ゲームの説明が始まりゲームがスタートします。

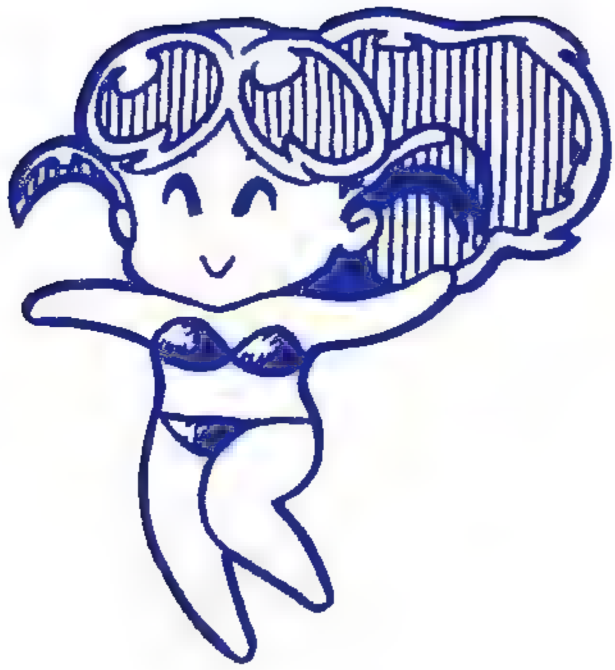
セクシーポーズ

- このゲームの最大のウリ？
  プレイヤーが勝つ事により、相手の女の子が服を脱いでくれます。ちょっと不公平だけど、苦労して勝ったのですからどんどん脱いで、もらいましょう。
  それでもおかしい、と思う方は一緒になって脱ぎましょう！

- さらに３回勝つと、刺客を倒した事になり、罰を与える事ができます。（戦闘員は１勝で終り）
  カーソルで、罰を選択しスペースキーで決定します。
  罰と一緒に、「みのがす」というコマンドも表示されるので、かわいそうになったあなたは、見逃してやって下さい。
  なにかいい事があるかも……

コンティニューについて

- 持ち点が0になると、プレイヤーは負けたことになりコンティニュー画面になります。相手のメッセージの後にカウントダウンが始まりますので、続きをプレイしたい場合はタイマーが0になるまでに、スペースキーを押して下さい。



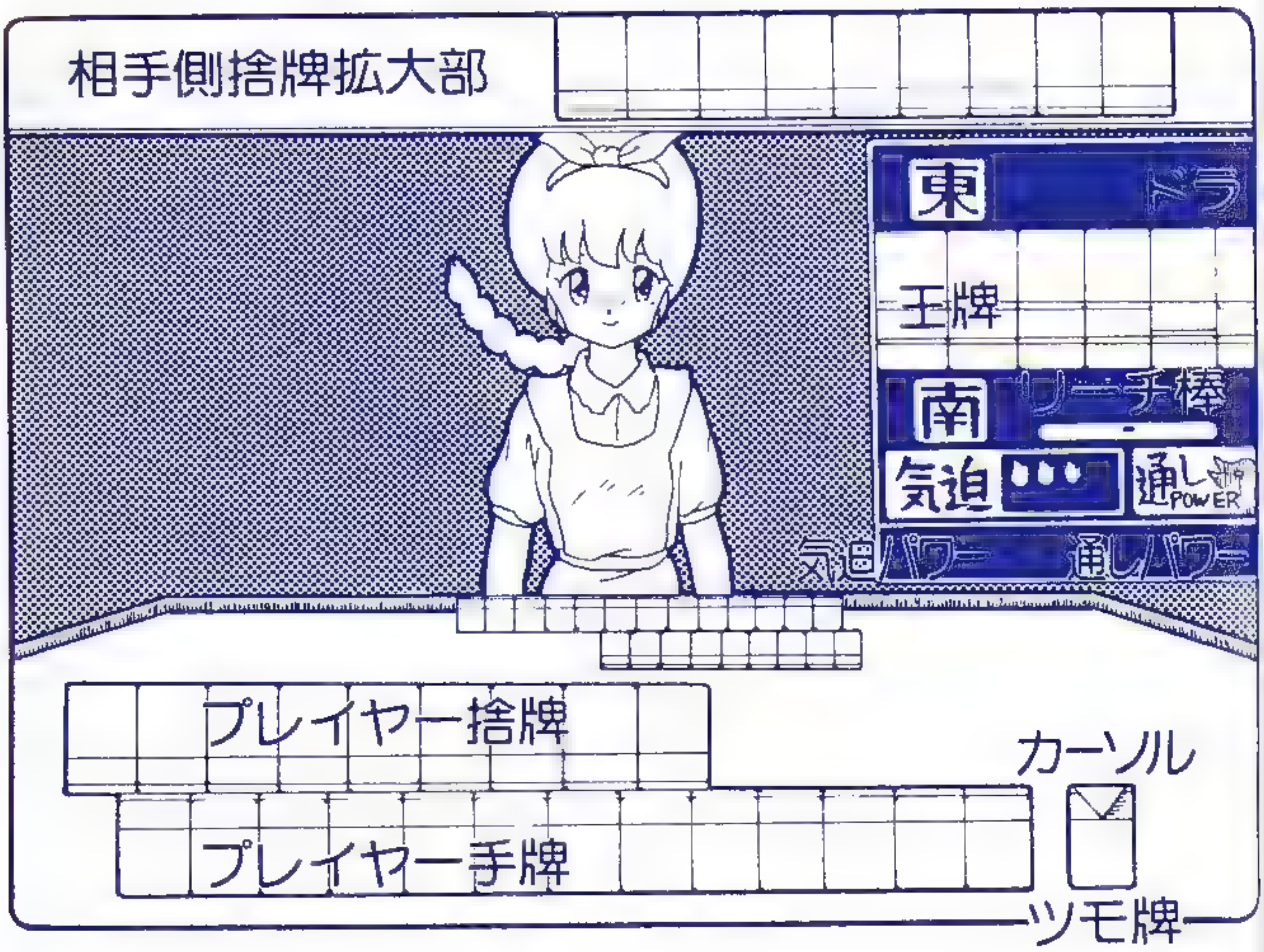
麻雀プレイについて

相手の女の子と対戦する、２人麻雀です。

- 持ち点は１５００点でスタートします。
  （相手がかわった時やコンティニューの時も同じ。）

注）麻雀刺客は、対コンピューター２人麻雀なので、
実際の麻雀とは異なる部分があります。

麻雀プレイ画面



麻雀のルールについて

ルールは以下の様に、固定されています。

- 流局時に、相手がノーテン、プレイヤーがテンパイの場合＋１５００点。相手がテンパイ、プレイヤーがノーテンの場合は－１５００点となります。

- フリテン（自分の捨牌にあがり牌があった場合）ではロンであがる事はできません。

- ウラドラ・カンドラ・カンウラは、すべて有りです。

- 二翻しばりは、ありません。

- ダブル役満は、ありません。
（役の大きさは役満が最高です）



麻雀プレイ中の操作について

使用するキー



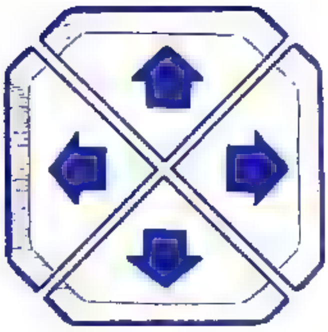
ファンクションキーF1
（パワーの使用）



スペースキー
（ツモ・ステハイ）

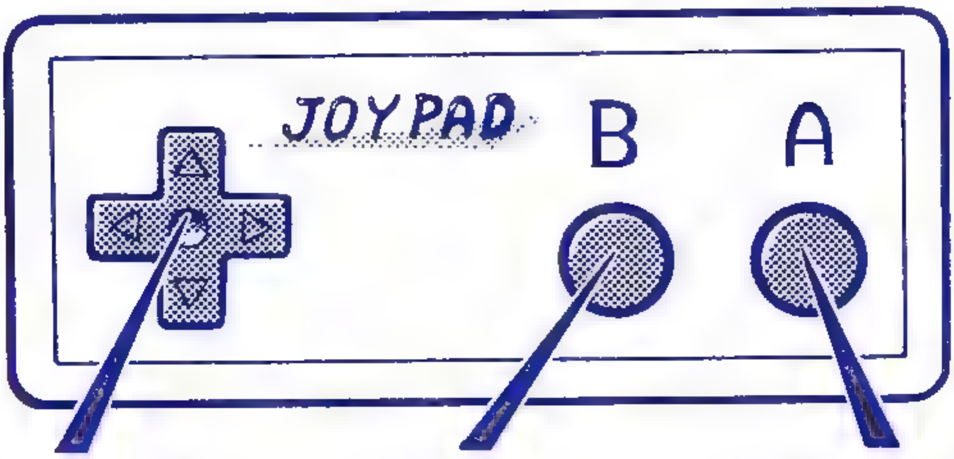


リターンキー
（ロン・ツモ和了）



カーソルキー

●本書では、キーボードでの操作を基本に説明しています。ジョイパッド、ジョイスティックをご使用になる場合は、下図を参照にして下さい。（パワーの使用だけは、キーボードで行なって下さい。）



カーソルキーと共通　リターンキーと共通　スペースキーと共通

注）メーカーによってA・Bボタンが、逆の場合があります。

カーソルキーの操作について

カーソルキーは、以下の状態の時それぞれ使い方がちがいます。

牌をツモっていない時

チー ← → ポン
↓
ミンカン

牌を捨てる前

リーチ
↑
カーソルの左移動 ← → カーソルの右移動
↓
アンカン

その他

カーソルの移動に使います。

ツモ・ステハイ

- まず、スペースキーを押し牌をツモってきます。カーソルで捨てる牌を指定し、もう一度スペースキーを押して下さい。

リーチ

- ステハイをする前に、カーソルキーの↑を押すとリーチを宣言する事ができます。もしテンパイしていなかった場合は、自動的にリーチが解除されゲームが続行されます。
  リーチが成立すると１０００点が減点され、それ以降手牌をかえる事はできません。また持点が、１０００点未満のときはリーチをかける事はできません。

ロン和了

- ロンしたい牌が捨てられた場合、リターンキーを押します。フリテンの場合や、役がない場合はあがる事はできません。

ツモ和了

- あがり牌がツモってきた場合、リターンキーを押します。また、リーチをかけてない時は、役がないとあがる事はできません。

チー

- チーしたい牌を相手が捨てた場合、カーソルキーの←を押します。そのとき、チーできる牌の組合せが複数ある場合、カーソルが現れるので希望の組合せの時にスペースキーを押して下さい。後は、不用な牌を捨てて下さい。

ポン

- ポンしたい牌を相手が捨てた場合、カーソルキーの→を押します。後は、不用な牌を捨てて下さい。

ミンカン

- カンしたい牌を相手が捨てた場合、カーソルキーの↓を押します。後は、不用な牌を捨てて下さい。

アンカン

- カンしたい牌が、手牌にある場合カーソルキーの↓を押します。（捨牌をする前に行ないます。）組合せが複数ある場合は、チーの時と同様に選択して下さい。

パワーについて

パワーには「気迫パワー」「通しパワー」の２種類があり、これを使う事により非常に有利なゲーム展開が行なえます。

パワーの使用

- 牌をツモる前に、Ｆ１キーを押すと「気迫パワー」を使用する事ができます。
- 捨牌する前に、Ｆ１キーを押すと「通しパワー」を使用する事ができます。
- もちろん、パワーがないときは使えません。



気迫パワーについて

- 牌をツモる時にこのパワーを使うと、そのときに自分に有利な牌をツモって来る事ができます。
またリーチをかけている場合は、あがり牌が来る確率が高くなります。
気迫パワーは、イーピンをツモることによって増え最大8つまで貯める事ができます。
同時に4つまで使用することが可能で、たくさん使うほどイイ牌が来る確率が上がります。

通しパワーについて

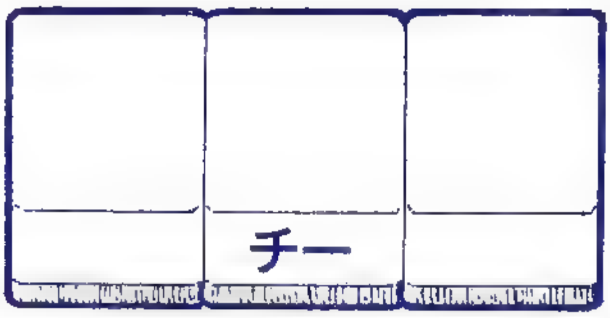
- 捨牌時にこのパワーを使うと、もしその牌が相手のあがり牌であったとしても、強引に通すことができます。

- 通しパワーは、イーソウをツモる事によって使用可能となりますが、気迫パワーの様に貯める事は出来ません。

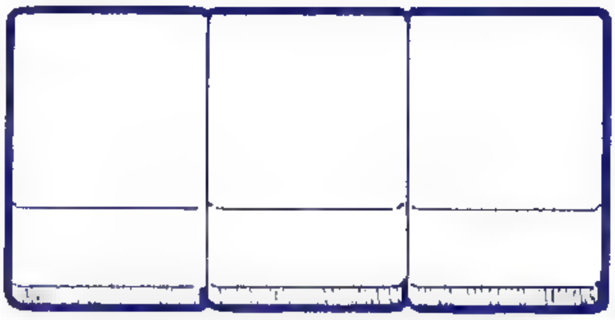
なき牌について

なき牌は、以下の様に表現されます。

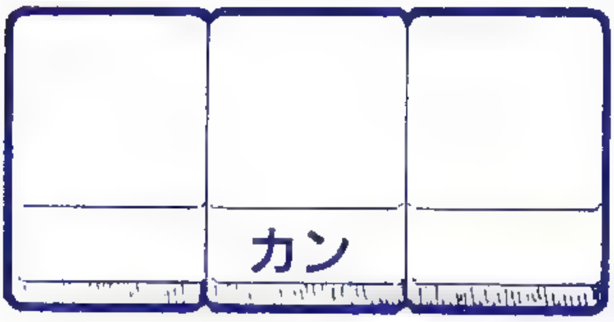
チー



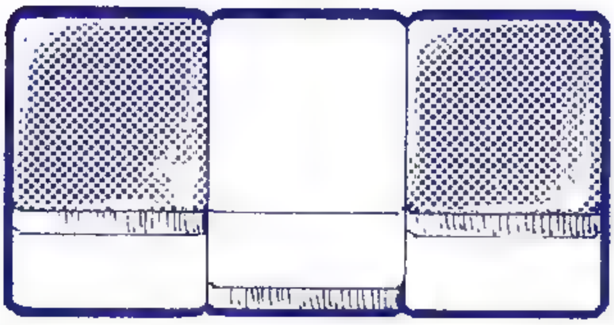
ポン



ミンカン



アンカン



参考資料

役と点数

役の一覧

「麻雀刺客」に使用される全ての役を紹介します。

● ＿＿＿ ：門前役

● ＿＿＿ ：食い下がり

（一　翻）

● 門前自摸：チー・ポン・ミンカンなしのツモ和がり。

● 立　直：門前清で聴牌後、捨牌時に宣言し、通れば成立する。（リーチ料は1000点）

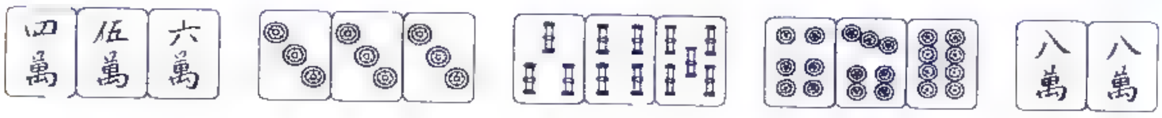
● 一盃口：同一の順子が2組あるもの。



● 平　和：雀頭は翻牌以外、順子ばかりの手牌で両面和がり。



● 断么九：中張牌のみの手牌。（ルール設定参照）



●嶺上開花（リンシャンカイホー）：カンをした際の嶺上牌で和がるもの。

●海底摸月（ハイテイツモ）：海底牌でツモ和がりしたもの。

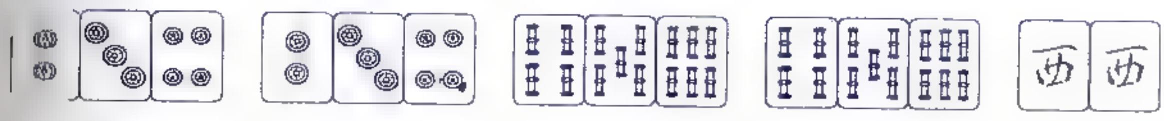
●河底撈魚（ホーテイロン）：海底牌をロン和がりしたもの。

●役　牌（ヤクハイ）：三元牌・場風牌・門風牌の刻子。

（二　翻）

●二重立直（ダブルリーチ）：チー・ポン・ミンカンのない第1巡中、第1打牌で立直を宣言。

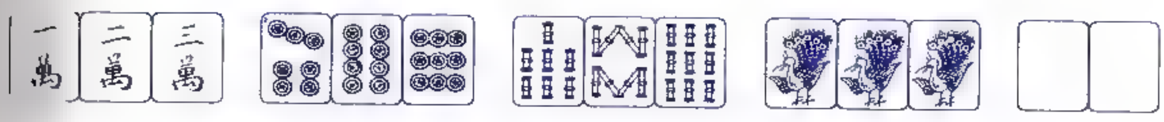
●二盃口（リャンペーコー）：「一盃口」が2組そろったもの。



●三槓子（サンカンツ）：明槓・暗槓の別なく、槓子が3組あるもの。



●混全帯么（チャンタ）：雀頭をはじめ、全ての組み合わせに么九牌が含まれる。



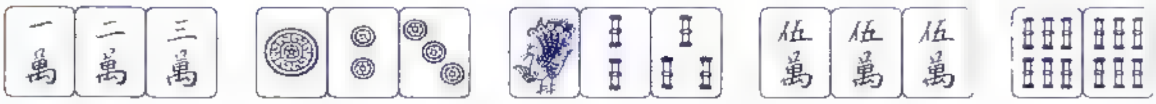
● 小三元：三元牌の２種類を刻子か槓子とし、１種類を雀頭としたもの。



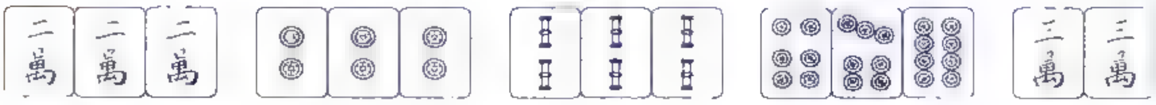
● 一気通貫：同じ種類の数牌で1-2-3、4-5-6、7-8-9の順子がそろったもの。



● 三色同順：同じ数字つづきの順子が３種類の数牌でそろったもの。



● 三色同刻：同じ数字の刻子または槓子が３種類の数牌でそろったもの。



● 対々和：雀頭１組に刻子か槓子が４組のもの。



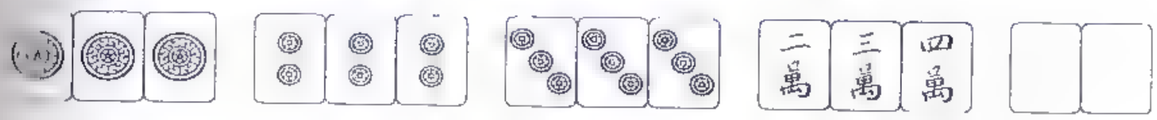
● 三暗刻：暗刻が３組あるもの。



- 混老頭：么九牌のみで、雀頭および刻子か槓子の5組を構成するもの。



- 三連刻：数牌の刻子3組が数字つづきのもの。



- 七対子：手牌が対子7組にそろったもの。



（三　翻）

- 混一色：字牌と1種類の数牌とで構成されたもの。



- 純全帯么：全ての組み合わせに老頭牌がふくまれるもの。



（六　翻）

- 清一色：1種類の数牌ばかりで構成されているもの。



役満

●大三元（ダイサンゲン）：三元牌（サンゲンパイ）が刻子（コーツ）か槓子（カンツ）で3組（くみ）そろったもの。



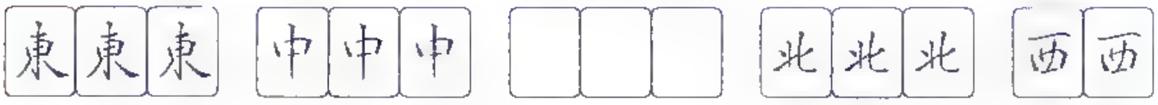
●四暗刻（スーアンコー）：暗刻（アンコー）が4組（くみ）あるもの。



●国士無双（コクシムソウ）：么九牌（ヤオチューパイ）が全（ぜん）13種類（しゅるい）そろい、どれか1枚（まい）が雀頭（ジャントー）となって和（ア）がるもの。



●字一色（ツーイーソー）：字牌（ジハイ）のみで、雀頭（ジャントー）および刻子（コーツ）か槓子（カンツ）の5組を構成（こうせい）するもの。



●小四喜（ショースーシー）：四風牌（スーフォンパイ）が雀頭（ジャントー）および刻子（コーツ）か槓子（カンツ）の4組（くみ）を構成（せい）するもの。



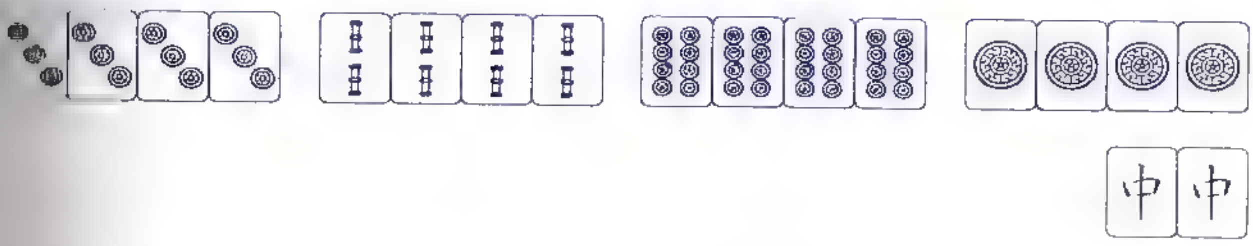
●大四喜（ダイスーシー）：四風牌（スーフォンパイ）が刻子（コーツ）か槓子（カンツ）の4組（くみ）を構成（こうせい）するもの。



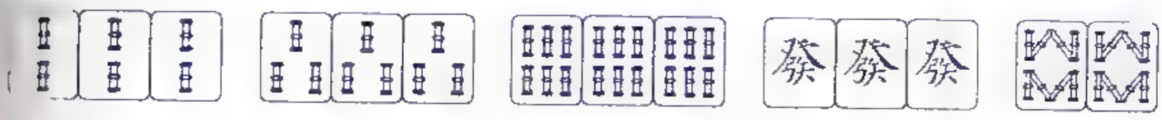
● 清老頭：老頭牌のみで、雀頭および刻子か槓子の５組を構成するもの。



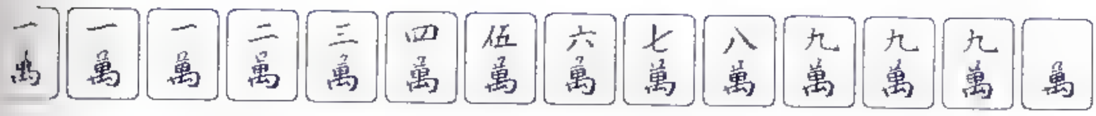
● 四槓子：明槓・暗槓の別なく、槓子が４組あるもの。



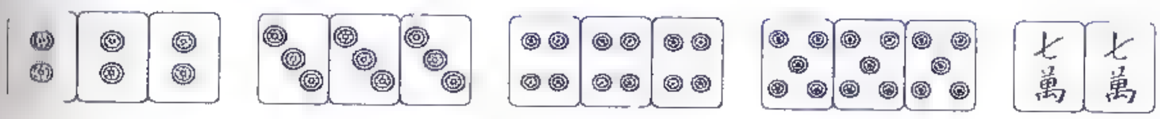
● 緑一色：緑発が雀頭か刻子または槓子となり、索子牌の2、3、4、6、8で 構成されるもの。



● 九蓮宝燈：一色牌の 1･1･1･2･3･4･5･6･7･8･9･9･9と一色牌のどれか１枚で和がったもの。



● 四連刻：数牌の刻子４組が数字つづきのもの。



● 天　和：親が配牌14枚そのままで和がっているもの。

● 地　和：親の第１捨牌をロン和がりしたもの。

● 人　和：子がチー・ポン・ミンカンのない第１巡目でツモ和がりしたもの。

点数について

翻数と符の計算表

子の和了

	一翻	二翻	三翻	四翻	五翻
20	—	1300	2600	5200	8000
22～30	1000	2000	3900	7700	8000
32～40	1300	2600	5200	8000	8000
42～50	1600	3200	6400	8000	8000
52～60	2000	3900	7700	8000	8000
62～70	2300	4500	8000	8000	12000

親の和了

	一翻	二翻	三翻	四翻	五翻
20	—	2000	3900	7700	12000
22～30	1500	2900	5800	11600	12000
32～40	2000	3900	7700	12000	12000
42～50	2400	4800	9600	12000	12000
52～60	2900	5800	11600	12000	12000
62～70	3400	6800	12000	12000	18000

注)実際の麻雀では、自摸と栄和により点数がちがいますが、麻雀刺客の場合その区別はありません。

●翻数と役の大きさ

	翻　数	子	親
満　貫	4・5翻	8000	12000
跳　満	6・7翻	12000	18000
倍　満	8〜10翻	16000	24000
三倍満	11・12翻	24000	36000
役　満	13翻	36000	48000






東
南
中

初心者のための

麻雀入門編



ここまでは、みなさんが麻雀を知っていると言う事を前提に、説明して来ましたが、おまたせしました！

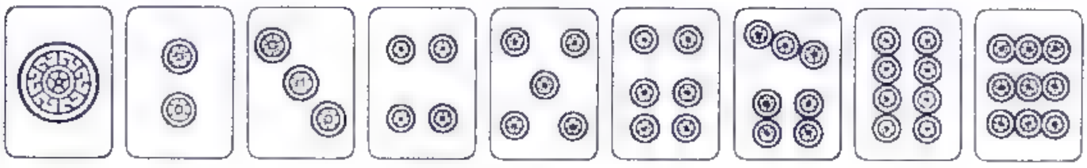
「オレは麻雀なんて、やったことがないんだ！」なんて言っている人のために、麻雀の基本を簡単に説明していきます。

麻雀牌の種類(名前)

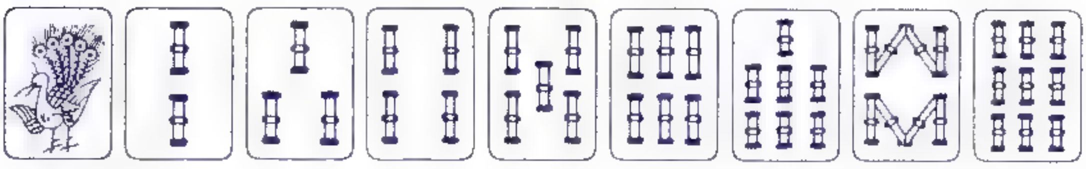
万子牌（ワンズパイ）



筒子牌（ピンズパイ）



索子牌（ソーズパイ）



四風牌（スーフォンパイ）



三元牌（サンゲンパイ）



牌は以上の３４種類あり、各種類ごとに４枚ずつ全部で１３６枚を使います。

- 万子・筒子・索子の３種類を､「数牌」と言います。
- 数牌をさらに分類し、２～８までを｢中張牌｣、１と９を「老頭牌」といいます。
- 四風牌・三元牌の２種類を､「字牌」と言います。
- また、字牌と老頭牌をあわせて「么九牌」といいます。

チー・ポン・カンについて

- チー：相手が捨てた牌をもらい順子を作る事ができます。

- ポン：相手が捨てた牌をもらい刻子を作る事ができます。

- カン：カンには２種類あります。
  ポンと同じ様に相手の捨てた牌をもらって槓子を作るのを「ミンカン」と呼びます。
  手牌の中で出来た槓子を、さらすことを「アンカン」と呼びます。

- なく(チー・ポン・ミンカンする)と、リーチをかけることができなくなります。



ドラについて

- 王牌の１枚をめくった牌・・・・「ドラ」
　　（プレイ画面参照）
- ドラの下の牌・・・・・・・・・「ウラドラ」
- カンをすると増えるドラ・・・・「カンドラ」
- カンドラの下の牌・・・・・・・「カンウラ」

以上を全て認めます。

- これらの牌の次の牌がドラで、これを手牌中に持っていてあがると高得点が狙えます。
（１個につき一翻）

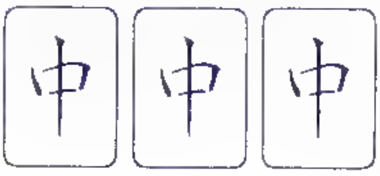
リーチについて

- テンパイ（あと１つであがれる状態）のときに宣言します。リーチをかけたこと自体が役の１つなので、手牌に役がなくてもあがることができます。

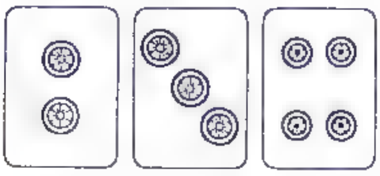
牌の組合せについて

麻雀の役は、以下の組合せを1つのパーツとして、作っていきます。

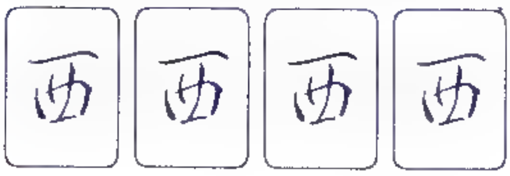
● 刻子：3つの同じ牌の組合せ。



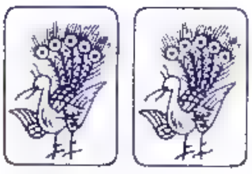
● 順子：同じ種類の数牌が順番に3つ揃っている組合せ。



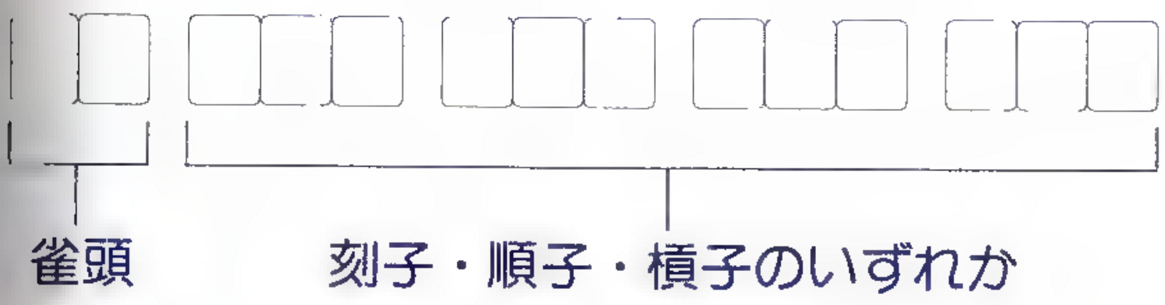
● 槓子：4つの同じ牌の組合せ。

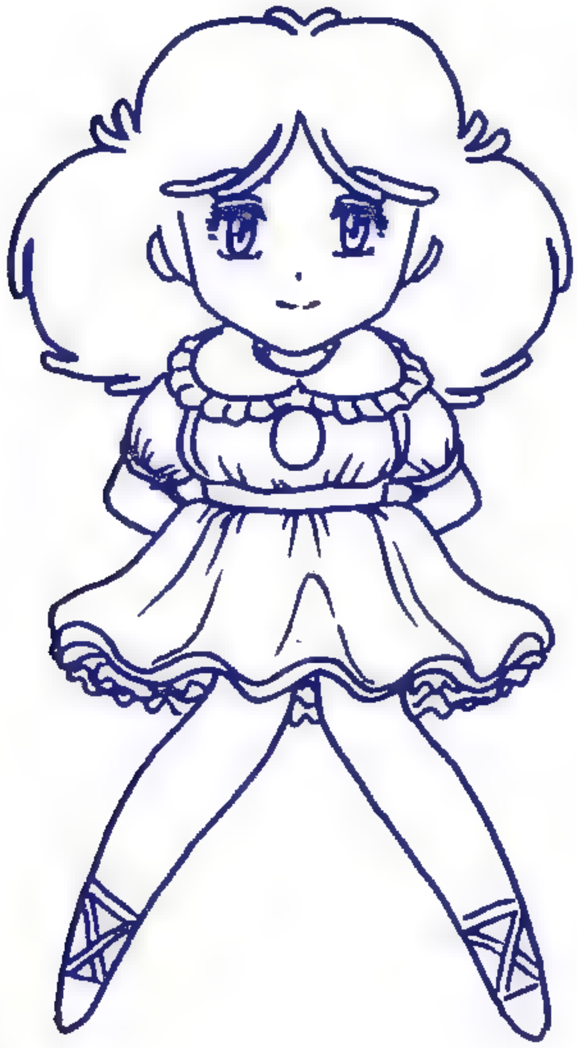


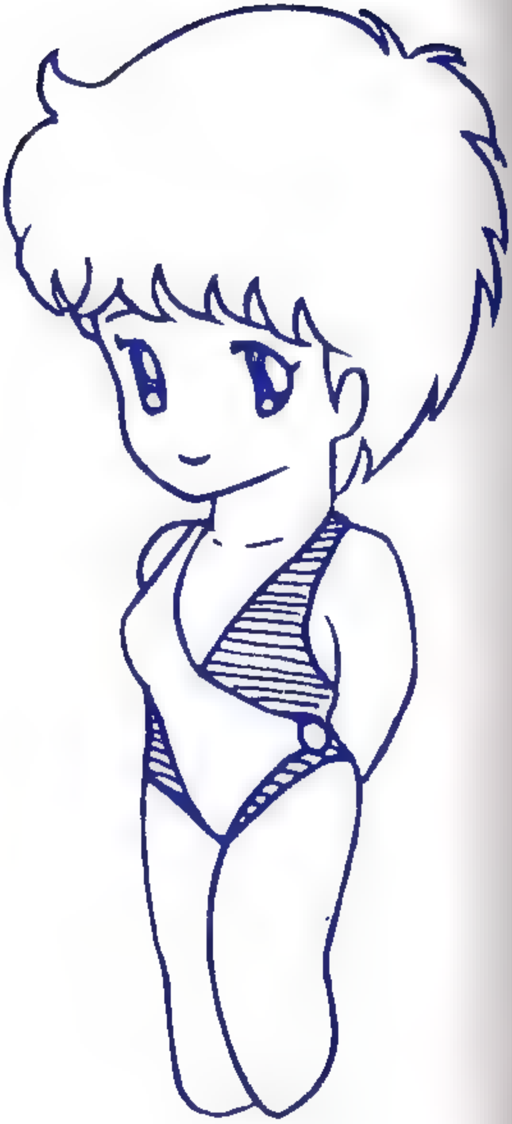
● 対子：2つの同じ牌の組合せ。役を作る時必ず1組必要で、その場合「雀頭」と呼ばれます。



基本的に、麻雀の役は１つの雀頭と４つの刻子・順子・槓子から成立っています。(国士無双・七対子などの、例外もあります。)







序章・麻雀刺客

１９８０年代。すでに麻雀の黄金期は過ぎ、全国の雀荘は一様に経営難に追込まれていた。さびれた雀荘には４０代のサラリーマンがなけなしの小遣いを浪費しに訪れる程度だ。若者は女達を追いかけるのに夢中で麻雀などまったく眼中になく、他にもっと面白そうな遊びが山ほどあった。遊びをしらないオジサンたちは何もなかった学生時代に想いをよせながら、今日も雀荘に通う。彼らはそこで安保闘争や学生運動に参加した自分自身に逢うことができた。

８１年の夏。僕は渋谷のはずれにある雀荘で夕方から深夜までアルバイトをしていた。毎日朝までゼミの課題をやり、朝食をとって夕方まで寝た。雀荘の客入りは悪く、髭面のマスターは不在がちで、いても居眠りをしているのが普通だった。そういう訳で僕は生物学の本を１週間に２冊読むことができた。この店の常連客はほとんど面子を揃えてくるので僕たちはビールやつまみを運んだり、有線をリクエストしたり、灰皿を交換するのが主な仕事だった。たまに面子の揃わない卓があると僕とマスターは交互に、あるいは２人で卓に加わり暇を潰す。

そんな夏も終り、街には再び学生たちの喧騒が帰ってきた。アルバイト期間の３ヵ月が終ろうとする９月のある日、マスターはいつも通り遠い視線を僕に向け、ぼそぼそと呟いた。

「夏も終るね」

「ええ、もう９月ですから」と僕は答えた。

「君はいくつだっけ？」

その質問に答えるのはこれで８回目だ。

「２０才になります。もうすぐ」

「９月生まれかい？」

「ええ」と言いながら僕は今日の日付を腕時計で確認した。そう、やはり僕はまだ１０代だった。

「もうすぐ、バイトも終るね。よく働いたもんだ」とマスターは言ったが視線は増々遠くなった。

「仕事っていっても…」と僕は壁掛時計を見ながら答えた。１８時５０分だった。

「随分暇だったかい？」マスターは腕時計を見ながらたずねた。

「ええ、まあ…」僕はすごくあいまいに答えた。

「今日はもう店を閉めていいよ。客も来ないしさ。それと…冷蔵庫から缶ビールを２本出してくれ」とマスターは入口の方へ歩きながらカウンターを指差して言った。

「まだ、７時ですよ」

「いいさ」

僕とマスターは５番のテーブルに座って向き合った。マスターは缶ビールのプルリングを引いて缶を開け、僕の方にビールを向けた。

「なんでもいいや、とにかく」と言って、マスターは口からこぼれるビールを気にする様子もなく一気に飲み干した。そして、僕の渡したタオルで胸元をふきながら言った。
「昔の話なんだけど…」
「ええ」
「２０年ほど前のことなんだ。俺はまだ２０才にもならないほんのガキでね。それでも麻雀が好きで、毎日が雀荘通いって訳さ。その時に聞いた話で…あっ、ちょっとまってね」マスターは冷蔵庫からビールを２本出して、左手で１本のプルリングを引きながら、右手でもう１本を僕に薦めた。
「えーと。そうそう、その時の首相が…」マスターは何かを思いだそうと固く目を閉じた。
「内閣総理大臣？」と僕はたずねた。
「そう、誰だっけ？」マスターはしっかり僕を見ながら言った。
　ぼくは思い当る人物の名を口に出した。
「さすが。政経だっけ？」
「いえ、生物学です」
「へえ、そう。まあいいや。それでね、奴が麻雀好きだったって知ってた？」
「初耳です」僕は酔っ払いにそういった質問をされた時はいつもそう答えるように心掛けている。キリストの教えだ。
「だろうね。自分からそう言う政治家なんていないさ」
「まったくです」僕は一度だけ大きく頷いて言った。
「でね。その時の内閣とか役所の高官なんかを面子にしてやる訳なんだ」
「麻雀を…？」僕はしっかりマスターの目を見ながらたずねた。
「そう、それも俺たちの考えられないようなレートでね」とマスターは得意そうに答えた。
「いったい、どのくらいの…？」
「なんせ、半荘で国家予算並みの金が動くって話だったかな」そう言いながらマスターは天井を睨んだ。
　僕は２０年前の年度予算を思い出そうとしたが気分が悪くなりそうなので止めた。
「まあ、政治が麻雀で動いていたようなもんさ」とマスターは麻雀牌をかき混ぜながら結論をだした。
「じゃあ、麻雀が巧いとずいぶん…？」
「そうなんだ。ここからが本編さ」彼は３本目のビールを冷蔵庫から出しながら話し続ける。
「俺の師匠みたいな人がいてね。その人が大蔵省高官の代打ちをやってた訳。俺の師匠だぜ。連戦連勝さ。おかげでその年の予算案は大蔵省案で円満可決。いい時代だった。

俺も選挙なんかで色々政治家に協力したしね。でも、マス
コミの対策だけは徹底してたぜ。ブンヤってのは麻雀狂い
が多いんだ。貸しを造っちまえばこっちのもんさ。今でも
どこかの編集部に行けば、メシぐらい食わせてくれるよ。
麻雀の記事なんかの仕事を回してくれたりね。本だって
冊出した」
「本?」僕はスタインベックの「怒りの葡萄」を思い出した。
「ほら、カウンターの上の棚に…」とマスターはその方向
に顎をしゃくった。
「あっ、あの麻雀の本。……ペンネーム?」と僕はたずねた。
「そういうこと」
「そういうのって、かなり儲かるんじゃないですか?」
「この店よりはね」
「商売道楽?」
「そう言う訳じゃないけど、現実はそうなってるね」
マスターは辺りを見回しながら言った。
「師匠と言われてた人は今、どうして…?」と僕はたずねた。
「そうなんだ。東京オリンピックの年に逢ったきりでね。
もともと、浮世離れした人だったんで、麻雀に欲得が絡む
のをすごく嫌ってたよ。君もそうだったね?」
「ええ、すごくわかりますよ」僕は少し視線を落として答
えた。
「10年ほど前に一度、手紙が来てね。その師匠から。君
に話したかったのはそのことなんだ」
「僕に…?」
「誰にでもない。君にだ」
　マスターはカウンターに戻り、棚の中から開封されてい
ない1通の手紙を取りだして僕に渡した。宛先は“若き最
強の雀士へ”差出人は、“老いた雀士より”とあった。
「俺の師匠はその手紙と一緒にスルメイカを何枚か送って
きたよ」
「スルメイカ?」
「好物なんだ。3日で食っちまった」
「開封されてないですよ。読んでないんですか?」僕は封
筒を点検しながらいった。
「読んだよ。俺宛のはね」
「若き最強の雀士って、マスターじゃ…」
「ないんだ。残念ながら。それを受け取った時に俺は既に
30を越えていたし、師匠は俺宛の手紙に10年経ってか
らその封筒を開けるようにってね」
「10年…」僕は下を向いて目を閉じた。
「正確には10年後、俺の判断において最強の雀士に渡せ
と書いてあったんだ」マスターは嬉しそうに言った。

「それが僕って訳ですか？」僕はマスターの右手に握られた緑発を見ながらいった。
「そうだね。率直に言うとね」
「ちょっと待ってください。僕はそんなにうまくないですよ」そう、僕は少しもうまくなかった。
「そう思うかい？」マスターが笑った。
「時々、運よく勝つこともありますが…」
「半荘でマイナスになったことはないし、それも運だって？」
マスターは嬉しそうに首を振った。
「君は実に計算高いよ。お客相手に気分よく麻雀を遊んでもらってる。面子の３人にそれぞれ何回か和がらせて、一人勝ちしないように工夫してる。３ヵ月も一緒にやってれば大体の見当はつくよ。君がどれほどすごいかって」
僕は黙って聞いていた。
「俺はいつも居眠りしているわけじゃない」マスターは続けた。
「一度聴牌した九連宝燈をわざわざ平和にしたり、捨牌で清一色つくったり、一体どこでそんなこと覚えたんだ」
「単に運が良いだけですよ」
「麻雀はね。運が大切なんだ。君には何かあるのかもしれないね。さあ、開けちゃえよ早く」マスターはペーパーナイフを僕に差しだした。
「とりあえず、開けてみな。厄介な話だったら見なかった事にすればいいさ」
「ええ、じゃあ。とりあえず」
　僕はナイフで封筒を開封し、３枚の便箋に書かれた毛筆の手紙を読んだ。マスターは次々に椅子を卓の上にあげて清掃の準備をしている。
「若き最強の雀士よ、ここに書かれたことを信じ、己の魂を救え」
　手紙の序文は十分に厄介な話を物語っていたが、既に僕の知識欲は膨張し抑圧するに遅すぎた。
　手紙の内容はマスターの師匠が世俗を捨てて一線を退いた後、日本麻雀連合が着実に功績を延し、政界や財界をも動かす強力な組織になったが、ある時期からその成長は止り、次第に勢力が衰えたことについて書かれていた。
　６０年代後半。雀荘の多くは店をたたみ、雀士たちは職を奪われたり、行方不明になる者も少なくなかった。しかし、このような事態を老雀士は憂うべき出来事ではあるが万人の娯楽としての麻雀が復活する良い機会であると解釈し、彼はただ時期が来るまで沈黙していた。しばらくすると、実に奇妙な噂が彼のもとに届いた。それは地上から麻雀というものを抹殺せんとする組織の活動によってこの麻雀不況がもたらされているとの内容であった。そして、彼

は事実関係を確認するため再び街に戻ることになった。
　数ヵ月後、とある雀荘を訪れたは老雀士は瀕死の弟子に遭い、裏麻雀界の存在について知ることになる。更に麻雀刺客と呼ばれる彼等の使者に対しては細心の注意を払うよう恩師に忠告して弟子は息をひきとった。
　弟子の残したノートには裏麻雀界の成立ちが記されていた。
　麻雀の全盛期、ある麻雀狂いの男に嫁いだ娘は新婚初夜にもかかわらず平気で麻雀の面子に加わった夫と麻雀というものに言い知れぬ恨みを抱くようになった。彼女は自分に似た境遇の女たちを集め、雀士たちに麻雀を強要し彼等を一文なしに追込み破滅させていった。更に雀士たちは麻雀を司どるパワー“雀力”を抜取られ、あるものは死に、あるものは植物人間と化し、またあるほのは“裏麻雀界”に魂を呑まれ、彼女たちの使者“麻雀刺客”となった。
「麻雀刺客」思わず僕は声に出したがマスターは電気掃除機の電源コードと格闘しながら清掃を始めていた。
　手紙の最後の１枚には裏麻雀界と老雀士の闘いが書かれていた。彼は何人もの麻雀刺客を相手に勝ち残り、そのアジトをつきとめて、遂にその中心人物と卓をともにした。そして、老雀士は強力なパワーで彼女をアジトの一室に封印し、彼女を眠らせることに成功した。その封印は彼しか解くことが出来なかったが、１０年経つとその効力は消えてしまう。持てるパワーを使い切った老雀士は再び街を後にしてこの手紙を出した。
　最後に彼は“若き最強の雀士”に対して、１０年後、かの封印が解かれ、裏麻雀界が新たなる活動を始めた時、いかなる理由があろうとも己れの魂を売ることなく、誠心誠意正しい麻雀のために闘うように懇願し、
“雀力とともにありますように”という文章で手紙を締めている。
「裏麻雀界ってやつか？」掃除機を片手にマスターが近付きながらたずねた。
「知ってたんですね、マスター？」
「噂は聞いてたよ。その手紙にはどう書いてあるのか知らないけど、あくまでも噂だ。いや、噂だった」マスターは首を振った。
「かなり、厄介なことですね」僕は便箋を封筒にもどしながら言った。
「で、どうしろって言ってる？」
「いえ、別にどうしろとは…ただ、これからのことについて警告しているだけなんです」
「実はね。俺宛の手紙にはあまり警戒されずに刺客をおびきよせて一人一人始末させるようにって書いてあったと思

っよ」マスターはポケットをさぐりタバコを深しながら言ったた。
「始末って？」
「とにかく麻雀に勝てばいいのさ。相手は女だ。楽勝だろ？」
マスターはタバコに火をつけながら言った。
「闘わなくても済む方法はないんですか？」
「よせ。魂を抜かれるぞ」マスターの営業用ポーカーフェイスが消えた。
「魂…死ぬんですか？」
「もっとたちが悪い。まあ、おどかしてもしょうがないしね。普通にやってりゃいいんだ。でも、負けるなよ。真剣に遊ぶんだ」マスターは僕の顔を覗きこんで言った。
「少し質問していいですか？」
「知ってることなら何でも話すさ」マスターは煙を吐き出しながら答えた。
「もう、封印は解かれているんでしょうか？」
「うん」しばらくの沈黙の後、マスターは答えた。沈黙していた時間と幾分つりあいのとれない答えだった。
「僕は狙われているんですか？」
「俺と一緒にいたからね。おそらく」
「雀力ってなんですか？」質問しながら僕は学校での質疑応答を思い出した。
「そうだね…力だ。麻雀を司どる。もちろん、君にもあるし、俺も少しは持っている。麻雀をするものは少なからずその恩恵を受けているんだ。今度、麻雀をする時、精神を集中させて念じてみるんだな。ある種の技を使うことができるようになっているはずだよ」
「技…今、僕がですか」
「うん、さっき封筒の中にちょっとした雀力が入ってて、それは今、君の物になってる」
「信じられませんね」僕はおそらく目を丸くしていたと思う。
「俺の話なんか信じなくていい。ただし、刺客からの麻雀の誘いは断るな。そして、勝つんだ」マスターがそう言って微笑んだ。
「魂、ですか」
「魂だ。大切にするんだよ。掃除はおれがするから今日は帰んな。明日はデートなんだろ？」
「どうして、それを？…雀力？そうなんですね」マスターは笑いながら僕を外におくり出した。
「魂さ」
僕も笑った。「それじゃあ」
店の前で背中を向けた僕にマスターが声をかけた。
「雀力とともにありますように」

僕が振返るとマスターは口笛を吹きながら仕事場に戻ていった。口笛はレノンのスターティングオーバー。

もう始まってしまったってことなのだろう。僕は渋谷の駅を降りて井の頭線に乗り、アパートに帰った。明日のデートの相手に電話をかけて、待合わせの場所を連絡し、大体の計画をたてた。彼女と話をしているうちに老雀士や麻雀刺客のことはすっかり忘れ、僕は幸福な明日を夢見て眠た。忘却という言葉はこういう時のためにあると思う。

（サイバー・みうみう）



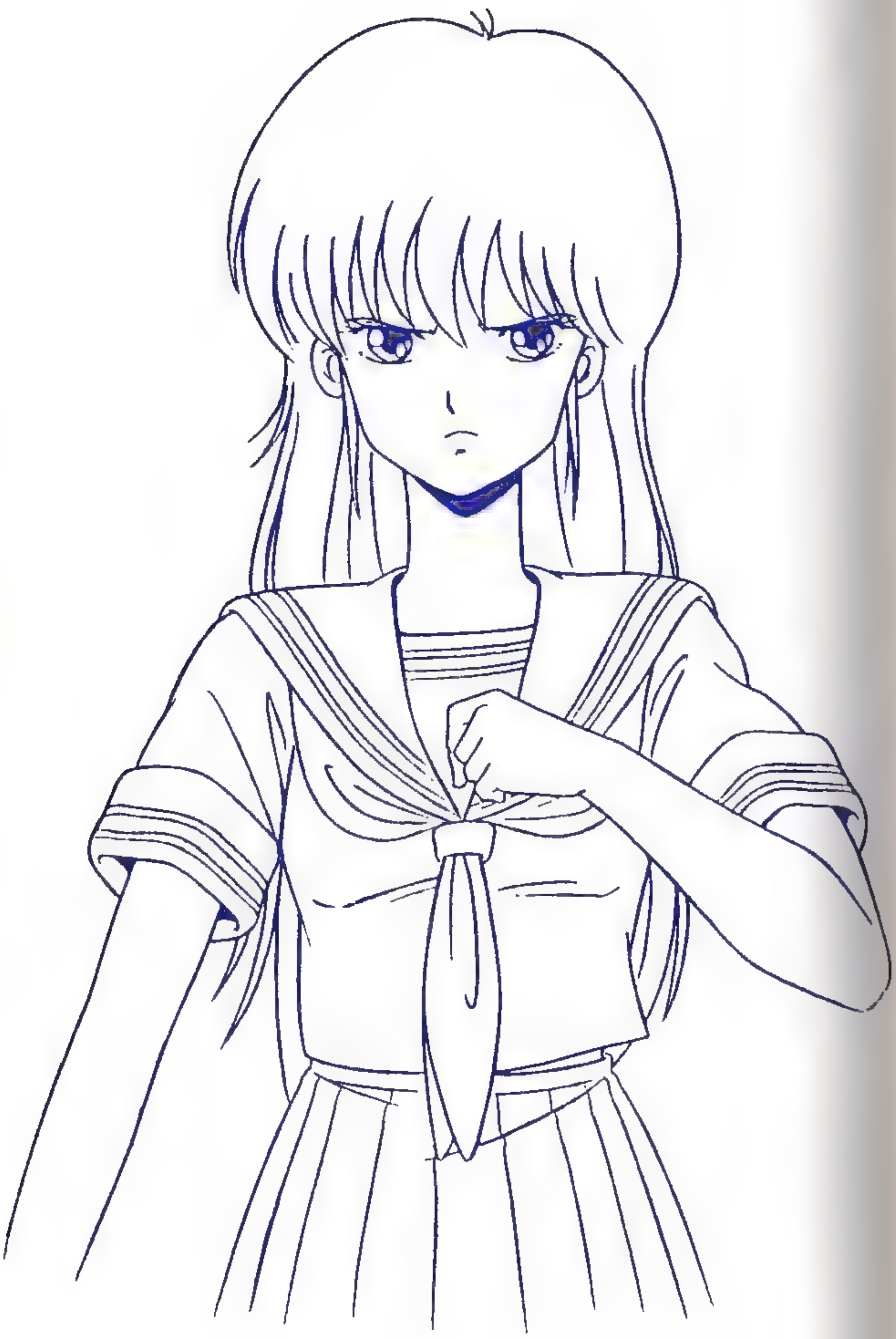
㊙大公開！

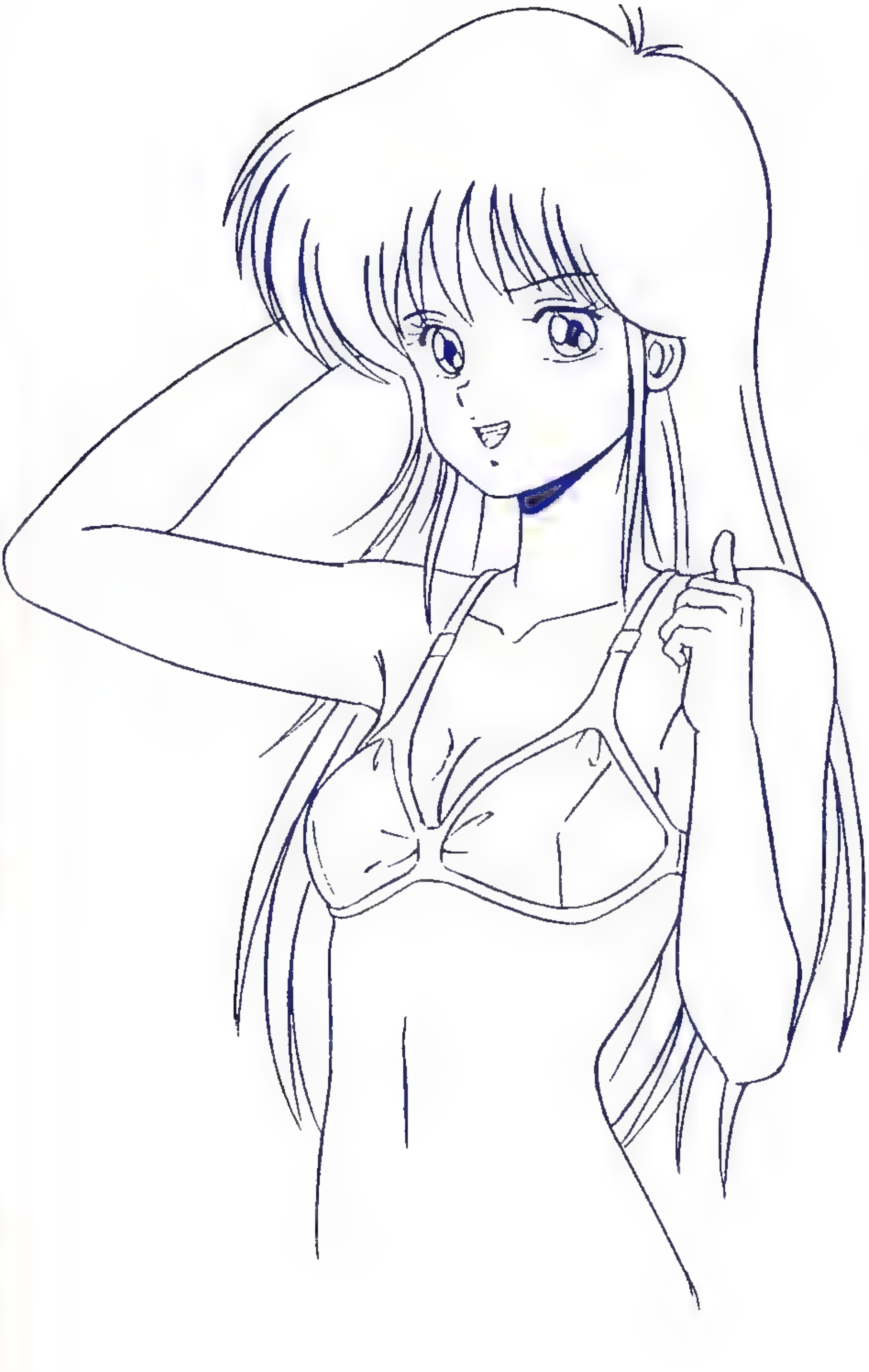
特別ふろく

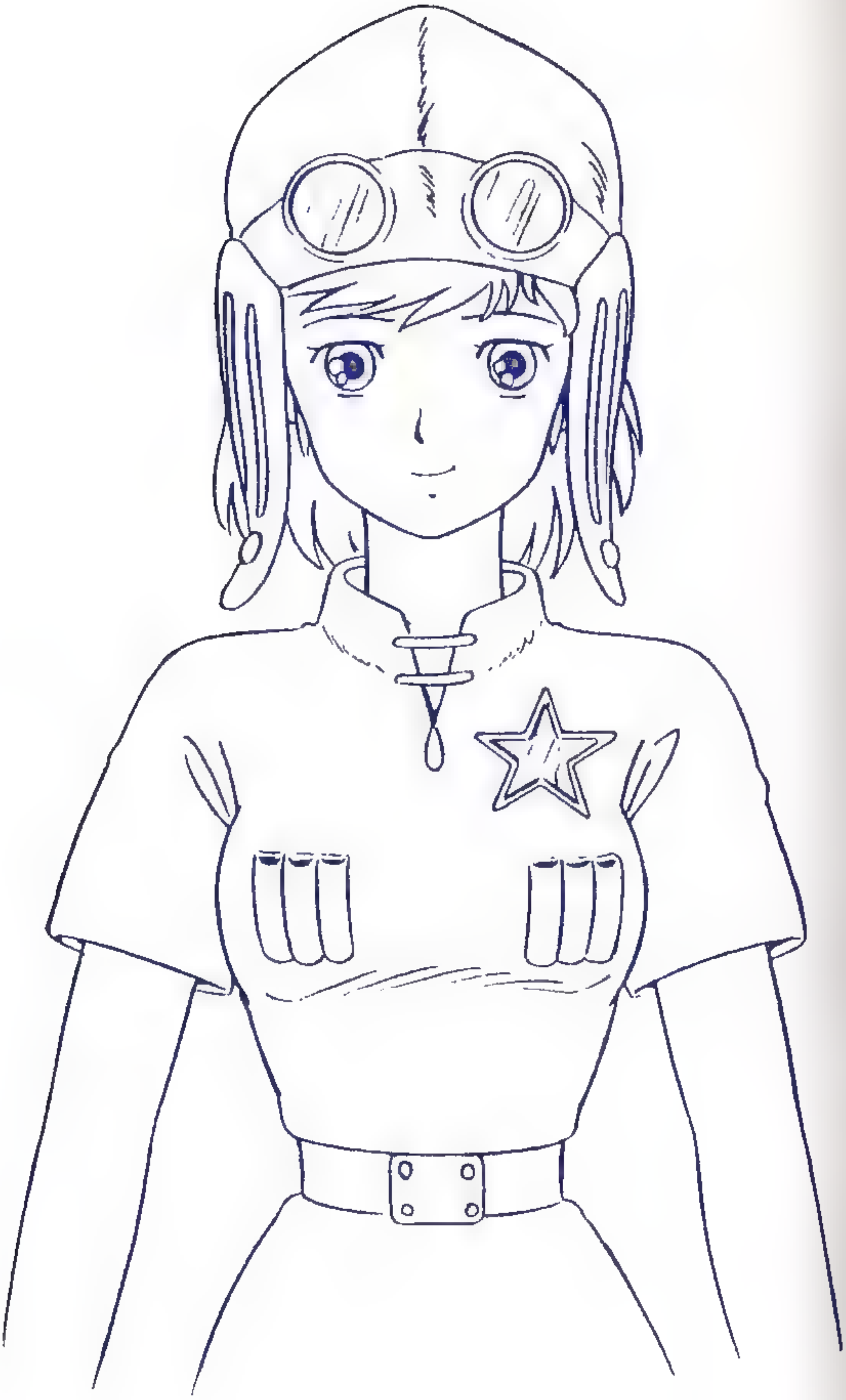
麻雀刺客・原画集



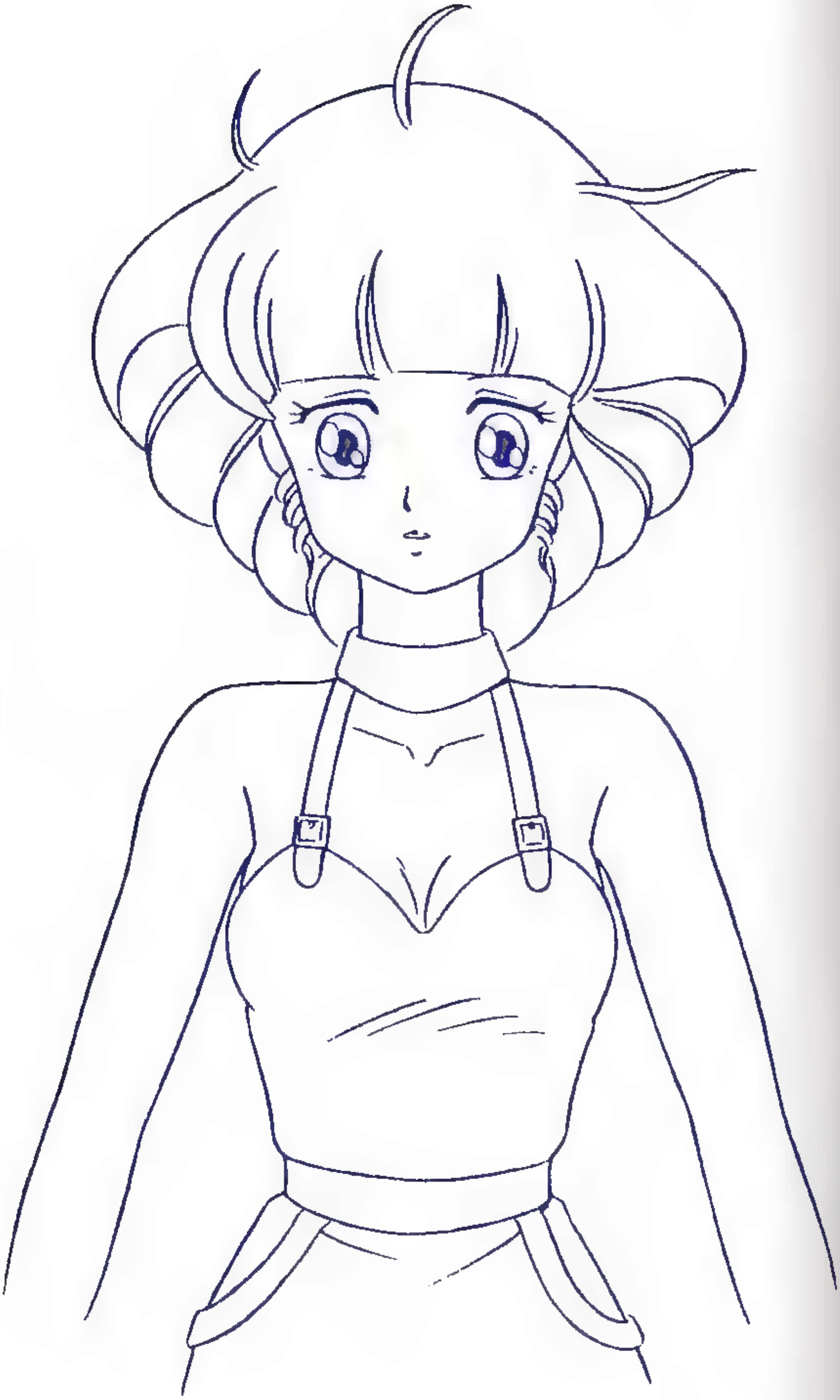


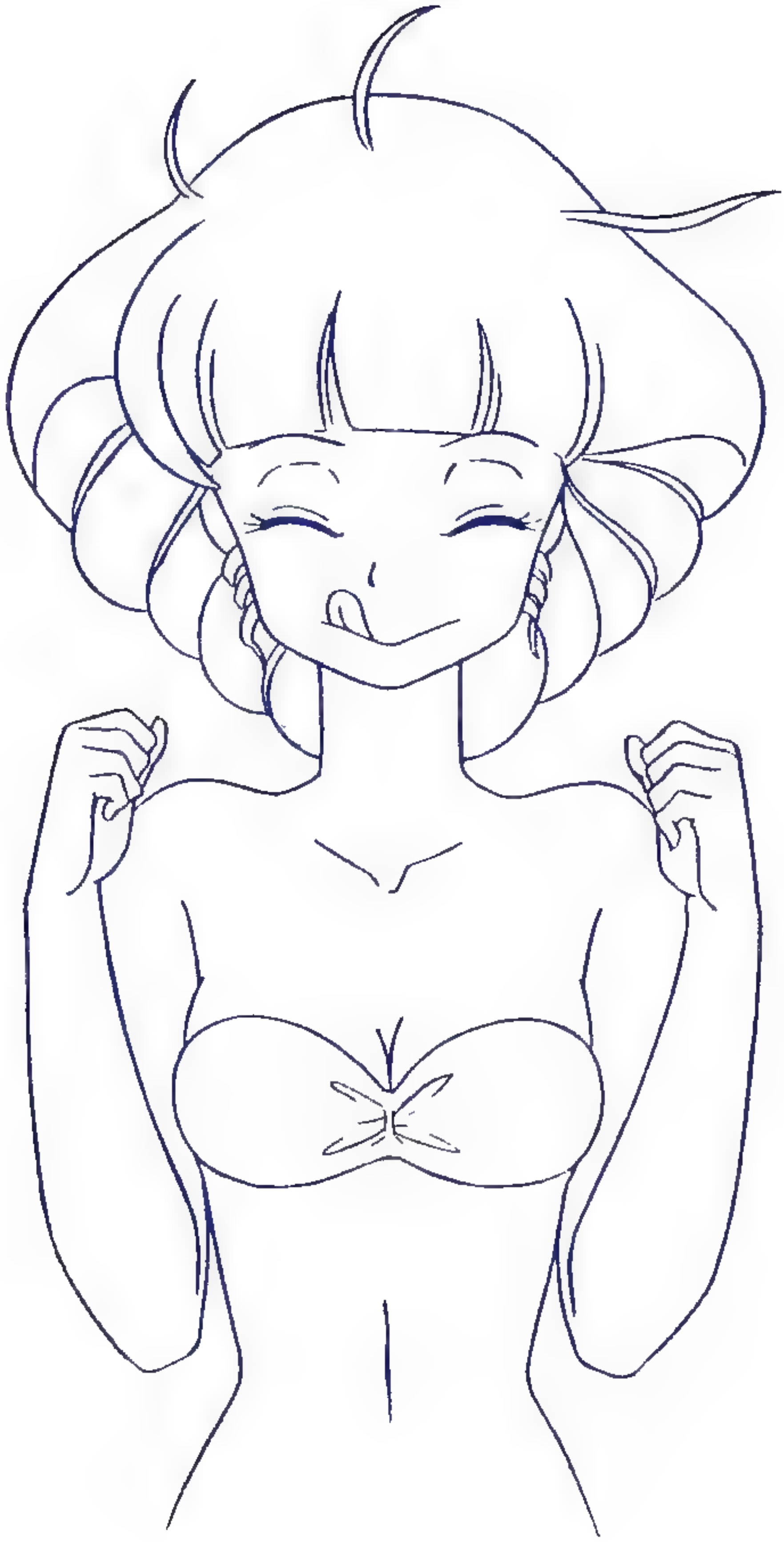


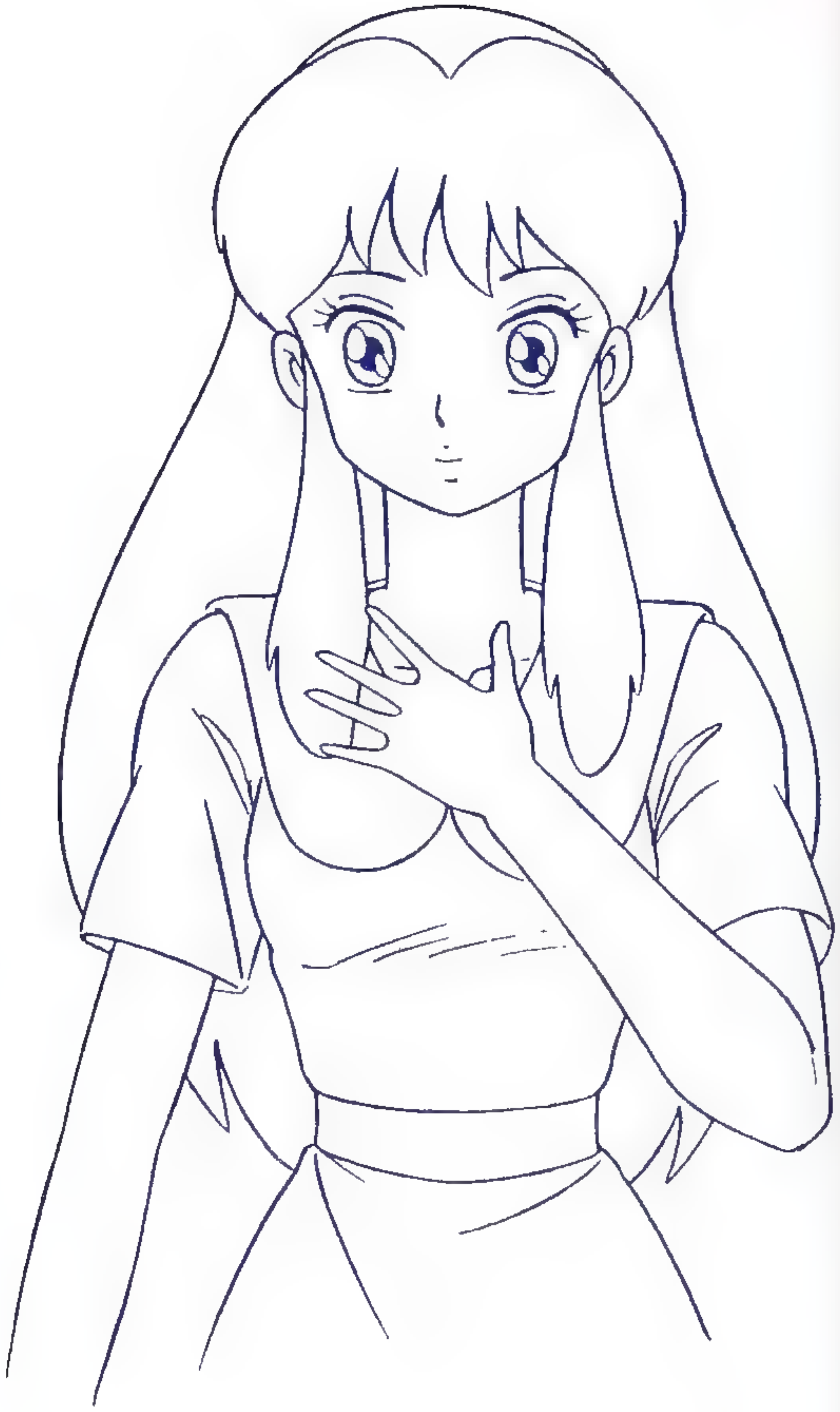




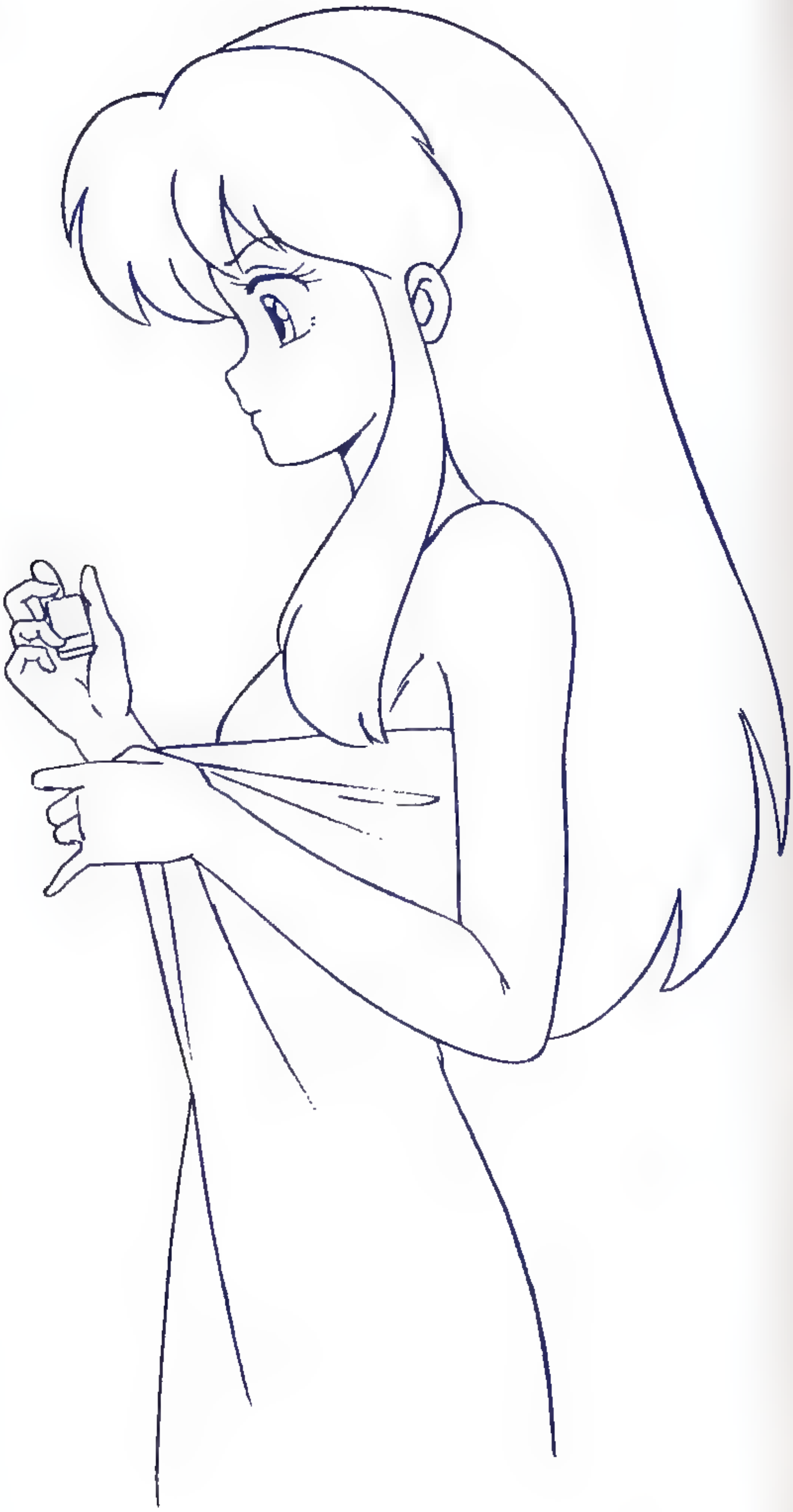




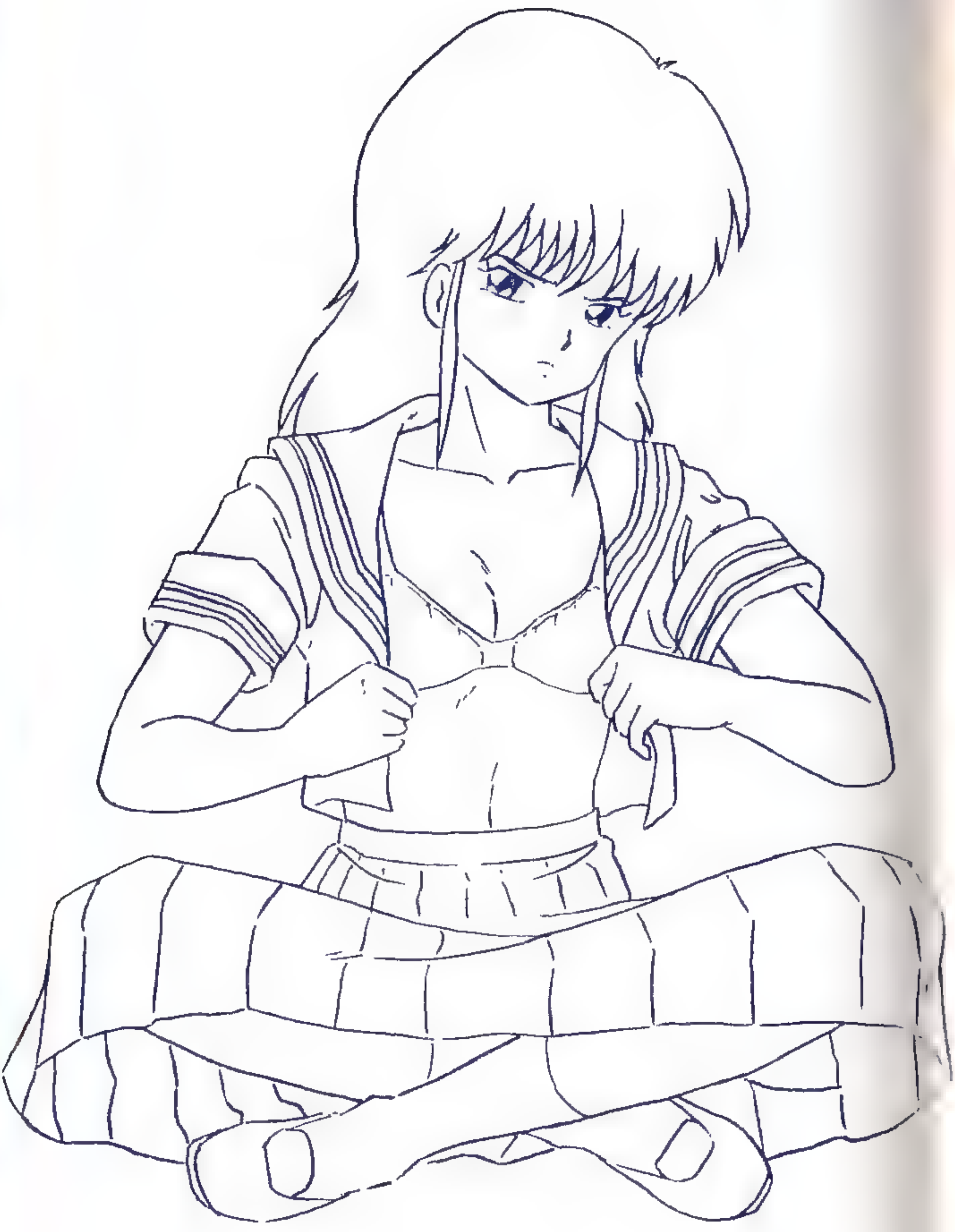


















あとがき

思いおこせば、それは1990年1月のことでした。一度、ＭＳＸのソフトを手がけてみたかったぼくは、麻雀ウォーズのノウハウをもとに元祖「麻雀刺客」の移植を決心したのでした。もちろん単なる思いつきではなく、ニチブツの業務用基板とＭＳＸ２が似ている点が多いので、

―高度な移植が短期間にできるのでは？―

と考えたのです。

しかし現実はきびしいもので、結果的には１本のオリジナルソフトを作るのと同じ労力を、費やしてしまった。しかも前作「制覇」をつくったスタッフは全員やめてしまっていたし、はじめてソフトを作るのと同じ様な騒ぎでした。

この文章を書いている今は、まだ生産も出来ていないので変な感じですが、「麻雀刺客」を買ってくださったあなたに感謝します。

ほんとうに、ありがとうございました。

企画・制作担当：ことぶき１号

やっとのことで完成／関係者の方々には色々迷惑をおかけしましたです。内容はと、ＰＬＡＹしていただいた通りです。But私くしめに技量が不足しているためにグラフィックに見おとりする部分があるかと思いますが、お許し下さいませませ。また次の機会があれば、ガンバリたいと思います。
（トリプルウォーズ移植するんだろうか？）

グラフィック担当：りゃんたろばお

これからもいいものをどんどん作って、みなさんに楽しんでいただきたいと強く感じております。

サウンド担当：ニョリータ・タコ

おれが何をやっていたかしってるだろー／

プログラム担当：ばびぶべびんた

（彼は忙しくてコメントをかけなかった／ごめんね、ばびさん。）

日本物産株式会社

本　　　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号
☎(06)353-5211〈代〉 FAX.(06)356-1531
東京事業所　☎(03)847-4681〈代〉 FAX.(03)847-4687
テレフォンサービス　☎(06)351-3841 ☎(03)847-4685

Nichibutsu